

Left 4 Dead

<p>Left 4 Dead Lexikon</p>

L4D spielt in der Zeit kurz nach einer globalen Zombieapokalypse, in der vier Überlebende eine epische Schlacht gegen Horden von Zombies und fürchterliche, 'speziell-infizierte' Mutanten kämpfen. Der Koop-Modus der Seite der Überlebenden streckt sich über vier weitläufige Kampagnen in städtischen und ländlichen Gegenden. Jede Kampagne beinhaltet ein übergeordnetes Teamziel und besteht jeweils aus 5 Maps. Alle Kampagnen zusammen lassen Sie die Flucht der Überlebenden aus der Stadt nachempfinden. Das 4er-Team der Überlebenden kann aus 1 bis 4 Spielern bestehen und bedarfsweise durch Computer-Bots ergänzt werden, um so Einzel- als auch Koop- bzw. Mehrspielermatches zu ermöglichen. Künstliche Intelligenz der nächsten Generation treibt alle Nicht-Spieler Charaktere an und werden durch den Einsatz des AI Directors gesteuert - einem System, dass ständig den Spielverlauf analysiert und das Spielgeschehen, das Tempo und den Schwierigkeitsgrad laufend anpasst. Jeder Spielverlauf ist einzigartig und eine einmalige Spielerfahrung. ([Quelle](#))

Beispiel für die server.cfg

Code

```

hostname                                "TEST"
//                                     Servernamen          festlegen

rcon_password                           "passwort"
//                                     Rcon-Passwort        setzen

sv_gametypes                           "coop,versus,survival"
//
// Mit der cvar sv_gametypes wird festgelegt welche Spiel-Typen zulaessig sind.
//
//      coop      =      Kampagne      mit      4      Spielern
//      versus    =      Versus-Modus   mit      8      Spielern
//      survival  =      Survival-Mods  mit      4      Spielern

sv_steamgroup                           "1491306"

sv_steamgroup_exclusive                 "1"

//
// 0 = Es duerfen alle Spieler auf den Server joinen. (Standard)
// 1=EsduerfennurSpieleraufdenleerenServerjoinen,diesichnichtinderSteam-Gruppebefinden.

sv_allow_lobby_connect_only             0
//
// Erlaubt das direkte Verbinden mittels connect auf den Server.
//
// 0=DiedirekteVerbindungdurchdenBefehlconnectwirdzugelassen.DiesbetrifftauchHLSW.
// 1      =      Verbindung      nur      durch      die      Lobby.

//Region - This sets the lobby in which your server will be part of
//You will want to set this to the closest location to your server
//eastcoast      -      sv_region      0
//westcoast      -      sv_region      1
//south          america      -      sv_region      2
//europe          -      sv_region      3
//asia           -      sv_region      4
//australia      -      sv_region      5
//middle         east      -      sv_region      6
//africa         -      sv_region      7
//world          -      sv_region      255
sv_region                          3

//Allow          use          of          cheats
//0              =          Off
//1              =          On
sv_cheats                          0

//All talk - Allow both teams to use audio chat to speak with each other
//0              =          Off
//1              =          On
sv_alltalk 0

```

Alles anzeigen

Tutorials zum Spiel:

Link zum Workshop Tutorial